



MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI BERMAIN ULAR TANGGA MENGUNAKAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B3 DI TK NEGERI PEMBINA METRO PUSAT

Srimulyati
Tk Negeri Pembina Metro Pusat
Email: srimulyatim667@gmail.com

Abstract

The objective of research is to increase the ability of knowing the number symbol through snake and ladder game for 16 kids of B3 state pre school Central Metro. The method used in this research is class action method through the steps of planning, action, observation and reflection. The result of research indicates very good development. This can be seen from the increasing percentage of first and second cycles from all of indicators made such as mention the number symbol 1-10 chronologically without contradictory, point out the number symbol accurately, imitate the number concept 1-10 correctly. Connecting symbol with thing indicates improvement significantly and well. Based on that research, it can be recommended that snake and ladder game is very effective media to increase childrens ability to recognize number concept.

Keywords: Pre school children, snake and ladder number concept

PENDAHULUAN

Taman Kanak – Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan golden age (usia emas) yang didalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan anak perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya

harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan di TK Negeri Pembina Metro Pusat . Penulis menemukan adanya masalah yaitu rendahnya minat anak didik belajar berhitung dengan benda – benda yang ada di lingkungan, lebih menyukai pembelajaran mewarnai, motorik halus dan bermain di luar.

Dengan memberikan motivasi kepada anak karena motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu dan memelihara perilaku anak secara terus menerus. Contoh motivasi Intrinsik adalah rasa ingin tahu anak untuk menghitung benda yang ada di



sekitarnya, sehingga anak mau mengulangi apa yang sudah dipelajari.

Di TK Negeri Pembina Metro Pusat pembelajaran berhitung dengan benda – benda, menggunakan alat yang sederhana. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, kapur, buku, gambar ular tangga, kartu huruf. Hal ini membuat anak merasa bosan.

Di dalam persiapan menyusun model pembelajaran berhitung ini disesuaikan dengan karakteristik anak, perkembangan fisik dan psikologis anak TK, keadaan lingkungan sekitar dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Kegiatan berhitung ini untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Anak merupakan bagian dan bangsa ini, anak mempunyai tanggungjawab dalam mensukseskan pendidikan dengan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangannya yaitu memaksimalkan semua aspek perkembangan

dari aspek kemampuan berhitung, bahasa, afektif, psikomotor dan sosial. Anak adalah individu yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, yang di kenal sebagai pembelajaran aktif seperti yang dikemukakan dalam teori konstruktivitas yang memandang bahwa anak sebagai pembelajaran aktif yang dapat membangun/mengkonstruksi pengetahuan-pengalaman yang telah di miliki dengan pengalaman yang di perolehnya. Melalui bermain anak diajak berekspressi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda-benda disekitarnya. Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini, yaitu : berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, menggunakan pembelajaran terpadu, dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang. Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di TK adalah bidang pengembangan Kognitif, untuk menyusun model pembelajaran kognitif, guru diharapkan mengacu kepada pembelajaran ini.

1. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian ;

1. Selama ini masih banyak guru PAUD yang kurang bereksplorasi dalam



memberikan pelajaran mengenal konsep bilangan.

2. Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih kurang maksimal
3. Belum maksimalnya guru PAUD mengenalkan konsep bilangan menggunakan berbagai macam permainan.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dibuat rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Apakah kegiatan mengenal konsep bilangan melalui bermain ular tangga menggunakan kartu angka dapat meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B3TK Negeri Pembina Metro Pusat
2. Bagaimana upaya meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan melalui bermain ular tangga menggunakan kartu angka pada anak kelompok B3 di TK Negeri Pembina Metro Pusat

3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kecerdasan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Metro Pusat .

2. Tujuan Khusus

1. Anak didik dapat merasakan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi mereka
2. Anak mampu berfikir dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar mereka menjadi bahan belajar sambil bermain

4. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Bagi Anak

- a. Mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna
- b. Memberikan pengalaman baru dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan
- c. Mampu memecahkan masalah yang dihadapi

2. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran
- b. Meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran



- c. Sebagai sumber informasi bahwa belajar melalui bermain dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan
- d. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 .1 Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan adalah perihal cerdas, kesempurnaan akal budi manusia. Kata kecerdasan ini diambil dari akar kata cerdas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia cerdas berarti sempurna perkembangan akal budi seseorang manusia untuk berfikir, mengerti, tajam pikiran dan sempurna pertumbuhan tubuhnya.

2.1.2 Pengertian Kognitif

Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehention), penerapan (aplication), analisa (analysis), sintesa (sinthesis), evaluasi (evaluation). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan

kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain.\

Piaget juga memberikan proses pembentukan pengetahuan dari pandangan yang lain, ia menguraikan pengalaman fisik, yang merupakan abstraksi dari ciri – ciri dari obyek, pengalaman logis matematis atau pengetahuan endogen disusun melalui proses pemikiran anak didik . Sruktur tindakan , operasi kongkrit dan operasi formal dibangun dengan jalan logis – matematis.

2.1.3 Konsep Bilangan

Salah satu unsur yang ada di dalam matematika adalah kemampuan membilang.Bilangan atau biasa disebut dengan angka tidak terlepas dari matematika. Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan kapanpun dimanapun. Menurut Ruslani (Tajudin, 2008:23) adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan-bilangan ini mewakili suatu Jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.

Sedangkan menurut Copley (2001:47) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 10).

Mengetahui kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan tidak hanya melalui visual yaitu mengetahui lambang bilangan dan kemampuan



verbal menyebutkan bilangan, maka kegiatan mengenal konsep bilangan harus dilakukan dengan menggunakan benda kongkret ataupun gambar yang mewakili lambang bilangan tersebut.

2.1.4. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak disudut kiri bawah). Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila pemain mendarat diujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi keujung tangga yang lain. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi, bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain lain.

Langkah-Langkah Bermain Ular Tangga :

1. Guru memberitahu cara memulai permainan dengan cara melempar koin ke atas. Jika gambar burung garuda yang muncul maka, anak berhak untuk mendapat giliran pertama untuk bermain ular tangga.

2. Dadu dikocok, kemudian lihat angka yang terdapat pada dadu.

3. Pemain memainkan pion sesuai dengan angka yang terdapat pada dadu yang sudah di kocok.

4. Jika anak mendapatkan angka 2, pindahkan pion sebanyak 2 kotak atau 2 langkah.

5. Anak langsung naik jika mendarat di gambar yang ada tangga.

6. Anak langsung turun kebawah jika mendarat di kotak yang ada gambar ular tangga

7. Anak mengambil kartu angka sesuai dengan jumlah gambar yang terdapat pada papan ular tangga.

.Tujuan Permainan Ular Tangga

1. Tujuan permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada anak agar senantiasa dapat mempermudah, mengingat materi yang disampaikan melalui permainan ular tangga tersebut. Penggunaan alat dilakukan secara bertahap, yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang digunakan dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai kemampuan mereka.

2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga ini adalah mengenal kalah menang, dapat bekerja sama, menunggu giliran, mengembangkan imajinasi, dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pra-matematika, yaitu saat menghitung langkah pada permainan Ular



tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu belajar memecahkan masalah.

Keunggulan Permainan Ular Tangga

1)Media permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar,karena kegiatan ini menyenangkan,sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.

2.Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung

3)Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.

4)Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak,salahsatunya mengembangkan kecerdasan logika Matematik

5)Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan didalam maupun luar kelas.

2.1.5 Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu angka dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia

juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (Nurani, 2012).

Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: Untuk menjelaskan usia, ciri khas, karekter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja (Nurani, 2012).

Langkah-Langkah Penerapan Kartu Angka Dalam Pembelajaran.

Menurut **Tadkirotun (2012)** kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik.



Maka adapun langkah penerapan penggunaan kartu angka dalam pembelajaran yaitu:

Contoh penerapan untuk anak kelompok A

- 1) Permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka.
- 2) Anak menghitung jumlah gambar pada kartu
- 3) Jika hitungannya benar, anak membalik kartu, sehingga terlihat angka.
- 4) Guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru bantu dia menghitungnya. Setelah itu anak menghitung kembali tanpa di bantu.

Contoh penerapan untuk anak kelompok B

- 1) Kartu huruf dikembangkan bentuknya ke kartu angka-huruf. Satu sisi bertulis angka, satu sisi bertulis huruf.
- 2) Mula-mula anak membaca angka
- 3) Apabila benar, anak boleh membaca hurufnya.
- 4) Jika anak mau belajar membaca, permainan dibalik, anak membaca sisi hurufnya terlebih dahulu baru membuka sisi yang bertulis angka.

Alat peraga kartu merupakan fasilitas penting dalam di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat

peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Jadi dalam melengkapi alat peraga dan diimbangi pula dengan kreasi-kreasi yang meningkatkan keaktifan anak-anak akan meningkatkan kemampuan anak tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

1.Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada TK Negeri Pembina Metro Pusat , yang beralamat di Jln. Woltermonginsidi 21C Yosomulyo Metro Pusat .

Penelitian dilakukan pada murid kelompok B3 pada tahun pelajaran 2019/2020. Penulis sengaja melakukan penelitian pada murid kelompok B, karena kebetulan penulis bertugas sebagai guru kelas pada kelompok tersebut.

Dalam penelitian ini,peneliti menemukan adanya masalah yaitu mengenai kemampuan kognitip dan berhitung pada anak usia dini.Dimana permasalahan tersebut terjadi karena kurang optimalnya kemampuan kognitip anak dalam mengenal konsep bilangan.

Penelitian ini menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II.



Penulis ingin meningkatkan pengetahuan para siswa tentang pembelajaran mengenal konsep bilangan.

Adapun rancangan siklus penelitian memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklus nya, yaitu (1) membuat rencana tindakan (2) melaksanakan tindakan (3) mengadakan pemantauan / observasi (4) memberikan refleksi dan evaluasi untuk memperoleh sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan kemudian direvisi untuk melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya (Suharsimi, 2006:64)

Berpedoman pada observasi awal tersebut maka dilaksanakan lah penelitian tindakan kelas ini dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Persiapan (rencana tindakan)
- b. Pelaksanaan tindakan
- c. Observasi
- d. Analisis dan refleksi setiap siklus

Bentuk penilaian yang dilakukan pada siswa adalah berupa penilaian yang meliputi :

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Dengan Kriteria Penilaian :

a. $\frac{\text{Kemampuan}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\% = \text{persentasi tinggi} (\odot)$

Jumlah anak

b. $\frac{\text{Kemampuan}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\% = \text{persentse sedang} (\circ)$

Jumlah anak

c. $\frac{\text{Kemampuan}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\% = \text{persentase rendah} (\ominus)$

Jumlah anak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Sebagai perbandingan disini penulis sajikan kondisi awal tentang keadaan siswa dimana kebanyakan siswa hanya sebagai pendengar saja tanpa mengadakan praktek langsung dan bila melaksanakan kegiatan berhitung mengenal konsep bilangan hanya dengan cara bercerita saja. Sehingga diharapkan setelah anak mengikuti dan memperagakan berhitung mengenal konsep bilangan dengan cara bermain ular tangga diharapkan lebih meningkat.

Hasil Perkembangan Siswa

NO	SIKLUS	JUMLAH SISWA	HASIL PENELITIAN			
			BSB	BSH	MB	BB
1	I	16	4	5	7	

Tabel I

Presentase Keberhasilan Siklus I

NO	SIKLUS	JUMLAH SISWA	HASIL PENELITIAN			
			BSB	BSH	MB	BB
1	I	16	25,00 %	31,25 %	43,75 %	

Keterangan :

Belum Berkembang(\ominus) = 43,75%

Mulai Berkembang(\circ) = 31,25%

Berkembang Sesuai Harapan (\surd) = 25,00%

Berkembang Sangat Baik (\bullet)



Hasil Perkembangan Siswa

NO	SIKLUS	JUMLAH SISWA	HASIL PENELITIAN			
			BSB	BSH	MB	BB
1	II	16	13	3		

Dengan prosentase keberhasilan sebagai berikut :

Tabel .11

Presntase Keberhasilan Siklus II

N O	SIKLU S	JUMLA H SISWA	HASIL PENELITIAN			
			BSB	BSH	M B	B B
1	II	16	81,25	18,75		
			5	%		

Keterangan :

Belum Berkembang =

Mulai Berkembang =

Berkembang Sesuai Harapan=18,75%

=

18,75%

Berkembang Sangat Baik =81,25%

Pembahasan Tiap Siklus

a. Uraian tentang pelaksanaan Siklus I

Sebelum dilakukan perbaikan, anak-anak masih sangat kurang tepat dalam mengenal konsep bilangan sehingga hasil belajar siswa masih rendah dan jauh dari harapan guru, dimana anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak atau 25,00%, sedangkan anak yang mulai berkembang sejumlah 5 anak atau 31,25% dan anak yang belum berkembang masih ada 7 anak atau 43,75%.

b. Uraian tentang pelaksanaan Siklus II

Dalam siklus II ini hasil perkembangan anak menjadi meningkat lebih baik, anak yang berkembang sangat baik mencapai 13 anak atau sekitar 81,25% dan anak yang berkembang sesuai harapan menjadi 3 anak atau 18,75% dan hasil ini tentunya hasil belajar anak sesuai dengan yang diharapkan guru, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa dalam bermain ular tangga menggunakan kartu angka meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan kegiatan bermain ular tangga dapat meningaktkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan, serta perhatian anak dalam pembelajaran begitu antusias, sehingga melatih keberanian, ketangkasan dan ketepatan dalam berhitung
2. Anak dalam kegiatan begitu antusias sehingga melatih anak untuk percaya diri, berani dan terampil



3. Peningkatan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan sambil bermain ular tangga telah berhasil karena hal ini didukung dengan penggunaan media yang mendukung serta variasi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini dilihat dari tingkat kecerdasan anak pada Siklus I hanya mencapai 25% sedangkan pada Siklus II anak sudah menunjukkan tingkat kecerdasannya yang mencapai 81,25%. Artinya ada peningkatan nilai dari Siklus I ke Siklus II

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'ruf. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta : Laksana
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : GP Press
- Kayvan, Umy. 2009. *Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta : Media Kita.
- Nurani, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Tim PKP PG PAUD. 2008. *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesion*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Wardani IGAK, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi IV, Rineka Cipta, Jakarta, 1998.
- Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004
- Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta
- Nurani, Yuliani *Metode Pengembangan Kognitif* 2007
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Edisi Revisi, Rineka Cipta, Jakarta, 1995.
- Sudjiono, Anas, *Metodologi Riset dan bimbingan Skripsi* Rajawali Jakarta 1990
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka Jakarta, 1989